

Pengaruh Pembelajaran *Outdoor Learning* dengan Strategi Daring Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Sejarah USK Aceh

¹Nurasiah, ²Sharfina Nur Amalina, ³Abdul Azis

^{1,3}Dosen Jurusan Pendidikan Sejarah FKIP, Universitas Syiah Kuala
Jl. Teuku Nyak Arief No.441, Kopelma Darussalam, Kec. Syiah Kuala, Kota
Banda Aceh, Aceh

²Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FITK, UIN Maulana Malik
Ibrahim Malang
Jl. Gajayana No.50, Dinoyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur

Email: ¹nurasiah.sjh@fkip.unsyiah.ac.id, ²sharfinaamalina@uin-malang.ac.id,
³abdulazis@unsyiah.ac.id

Tersedia Online di

[http://www.jurnal.unublitar.ac.id/
index.php/briliant](http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant)

Sejarah Artikel

Diterima pada Maret 2021
Disetujui pada Agustus 2021
Dipublikasikan pada Agustus
2021
Hal. 659-667

Kata Kunci:

Outdoor Learning; Strategi
daring online; Prestasi Belajar

DOI:

[http://dx.doi.org/10.28926/briliant
.v6i3.669](http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v6i3.669)

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran *Outdoor Learning* dengan Strategi daring untuk mengetahui pengaruhnya terhadap prestasi belajar mahasiswa mata kuliah Afrika prodi pendidikan sejarah USK, Banda Aceh. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasy eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa semester ganjil prodi pendidikan sejarah. Hasil penelitian menunjukkan; (1) prestasi mahasiswa di kelas eksperimen lebih meningkat dari kelas kontrol. (2) Mahasiswa di kelas eksperimen mencapai ketuntasan sebesar 92 persen sedangkan mahasiswa yang ada di kelas kontrol hanya sebesar 36 persen. Hasil tersebut menunjukkan model pembelajaran *Outdoor Learning* dengan Strategi daring mampu memberikan pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar mahasiswa.

PENDAHULUAN

Pandemi *Corona Virus Disease* 2019 atau yang disingkat dengan COVID-19 merupakan sebuah penyakit pernafasan yang muncul di akhir tahun 2019 Selain dari kelumpuhan ekonomi, dampak covid-19 juga dapat dirasakan pada bidang ekonomi, Sosial, agama, dan juga tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan. Pentingnya pendidikan menyebabkan perlunya peningkatan pendidikan. Peningkatan dalam pendidikan harus dilakukan secara menyeluruh mencakup pengembangan dimensi manusia meliputi aspek-aspek seperti aspek moral, budi pekerti, perilaku, akhlak, pengetahuan, keterampilan, kesehatan, serta seni. Peningkatan mutu pendidikan harus senantiasa dilakukan meskipun dalam keadaan yang sedang dialami saat ini yakni wabah pandemi. Peningkatan dalam bidang pendidikan yang saat ini

dilaksanakan dengan sistem daring harus tetap mampu menaikkan mutu pendidikan secara menyeluruh.

Pada bidang pendidikan wabah pandemi ini juga mengakibatkan terhambat proses pendidikan, semula pendidikan di sekolah dan berlanjut ke tingkat universitas dan dijalani secara proses tatap muka namun pasca wabah tersebut, proses pendidikan di Indonesia dilaksanakan secara digitalisasi atau daring. Penerapan kebijakan digitalisasi ini menyebabkan berbagai persoalan yang dirasakan oleh siswa dari jenjang SD, SMP, dan SMA hingga perguruan tinggi. Proses belajar digitalisasi juga dirasakan oleh kalangan mahasiswa di setiap universitas, terlebih lagi mahasiswa yang berasal dari daerah terpencil misalnya di Aceh sendiri seperti yang ada di wilayah Aceh Selatan, Aceh Barat Daya serta Aceh Singkil. Beberapa wilayah tersebut terletak di daerah terpencil dan jauh dari jaringan internet, hal tersebut menjadikan persoalan yang sangat besar jika pemerintah melaksana proses belajar daring atau digitalisasi. Pembelajaran menggunakan digitalisasi merupakan proses pembelajaran modern masa kini, dimana setiap mahasiswa dituntut untuk menyelesaikan tugasnya melalui penggunaan ITE, setiap dosen mengharuskan mahasiswa untuk mengumpulkan tugas melalui *e-learning* seperti menggunakan aplikasi Email, Zoom, atau Microsoft Office 365 dan beberapa aplikasi lainnya. Proses ini juga diterapkan salah satunya dalam pembelajaran sejarah. Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah FKIP USK diwajibkan menyelesaikan tugas semester melalui digital *e-learning* hal ini disebabkan oleh belum dibukanya kembali sistem tatap muka langsung oleh pemerintah Aceh-Indonesia dikarenakan di beberapa daerah masih digolongkan zona merah serta berpengaruh besar menyebarnya COVID-19.

Dewasa ini di beberapa universitas misalnya Universitas Serambi Mekkah, berdasarkan observasi awal bahwa, masih banyak mahasiswa yang kurang menyukai mata kuliah Sejarah afrika dan menganggap mata kuliah tersebut sebagai materi yang membosankan, dan tidak menarik (wawancara, Andi Ferdi 2021). Penyampaian materi secara menyenangkan telah ditandaskan dalam PP No. 19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 ayat 1. Pasal tersebut menyatakan: Proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara inspiratif, menyenangkan, interaktif, menantang, serta mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, kreativitas dan membentuk kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik maupun psikologis (Nurasiah, dkk 2019).

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 8 Februari 2021 di Jurusan Pendidikan Sejarah FKIP USK, memperlihatkan proses perkuliahan di dalam kelas cenderung membosankan dan kurang menarik perhatian mahasiswa. Hal ini disebabkan oleh sebagian dosen yang menggunakan metode belajar konvensional dan kurangnya inovasi dalam pembelajaran, misalkan membaca buku dan mencatat, sehingga mahasiswa tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya serta minimnya diskusi kelompok. Mahasiswa juga kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi diri, sehingga kemampuan untuk berpikir mahasiswa kurang berkembang secara optimal, hal tersebut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa menjadi rendah. Permasalahan-permasalahan tersebut harus segera diatasi supaya tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang lebih optimal. Upaya yang dapat dilakukan untuk

mengatasi masalah tersebut salah satunya dengan model pembelajaran kooperatif berorientasi pada mahasiswa *student-centered* (Huda, 2011). Pembelajaran kooperatif mampu mengembangkan sikap menghargai pada peserta didik yang juga bertujuan untuk mengembangkan sikap saling menghargai pendapat orang lain dan juga memberikan kesempatan kepada yang lainnya untuk berpendapat secara kelompok (Isjoni, 2013).

Penggunaan model pembelajaran yang menarik serta menyenangkan mampu menjadi sebuah alternatif untuk menghilangkan rasa bosan yang muncul dan dialami mahasiswa saat belajar, hal tersebut juga dapat meningkatkan gairah serta antusias mahasiswa untuk memperhatikan materi pembelajaran Model pembelajaran yang tepat dan dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan belajar ini salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran: Kooperatif *Outdoor Learning* dengan Strategi daring *online*. Penerapan model pembelajaran: *Outdoor Learning* dengan Strategi daring *online* bertujuan untuk menciptakan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Maka dari itu, agar penelitian ini dapat terarah maka peneliti memfokuskan penelitian pada penggunaan pembelajaran: *Outdoor Learning* dengan Strategi daring pada kelas eksperimen dan model konvensional pada kelas kontrol.

Belajar merupakan proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003). Suyono mendefinisikan belajar sebagai sebuah aktivitas maupun suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, serta menokohkan kepribadian (Suyono & Hariyanto, 2012). Belajar menurut Sabri merupakan sebuah proses yang ditandai dengan perubahan diri pada seseorang yang mana perubahan tersebut bersifat internasional, positif-aktif serta efektif fungsional (Sabri, 2010). Hal senada juga diungkapkan oleh Riyanto mengenai makna belajar adalah sebuah proses untuk mengubah performansi yang tak terbatas hanya pada keterampilan saja, melainkan juga mencakup fungsi-fungsi *skill*, emosi, persepsi, berpikir, proses yang mana akan menghasilkan perbaikan performansi (Riyanto, 2012). Dari pengertian di atas disimpulkan bahwa pengertian belajar merupakan suatu usaha atau proses interaksi yang terjadi antara individu dengan lingkungannya yang mana proses tersebut dilakukan untuk memperoleh pengetahuan, pengalaman, meningkatkan keterampilan, memperbaiki sikap dan perilaku, serta juga untuk menokohkan kepribadian.

Prestasi belajar terdiri dari dua kata yaitu prestasi dan belajar, Djamarah mengatakan bahwa belajar pada dasarnya merupakan sebuah proses yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu, yakni perubahan tingkah laku (Djamarah, 1994). Prestasi pada dasarnya merupakan hasil yang diperoleh dari sebuah aktivitas. Pendapat yang dikemukakan oleh Syah mengungkapkan hasil belajar yang ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat dari adanya pengalaman dan proses belajar siswa (Syah, 2003). Sedangkan menurut Thobroni hasil belajar merupakan perubahan perilaku bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja namun secara keseluruhan. (Thobroni & Mustofa, 2013).

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik untuk belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan

tingkat kemampuan yang berbeda-beda (Shoimin, 2014). Slavin juga menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik untuk belajar serta bekerja sama dalam kelompok kecil secara kolaboratif terdiri dari 4 sampai 6 orang anggota. Dalam menyelesaikan tugas kelompok tersebut setiap anggota harus bekerjasama serta saling membantu untuk memahami suatu pembelajaran, saling berdiskusi serta berargumentasi untuk mengasah pengetahuan serta menutup kesenjangan pemahaman antar peserta didik (Slavin, 2005). Selanjutnya Taniredja mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja maupun membantu antara sesama didalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, dapat terdiri dari dua orang maupun lebih, dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok. (Taniredja et al., 2012). Sedangkan menurut Nurhadi menjelaskan pembelajaran kooperatif sebagai pembelajaran secara sadar dan sengaja untuk mengembangkan interaksi yang silih asuh untuk menghindari kesalahpahaman serta kesinggungan yang mampu menimbulkan masalah (Nurhadi, 2003). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan metode yang didasarkan atas kerja kelompok yang bertujuan untuk mencapai tujuan-tujuan khusus, dengan menggunakan pembelajaran kooperatif pembelajaran akan efektif berjalan sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk sosial yang membutuhkan kerjasama dengan makhluk lain yang tidak bisa berdiri sendiri.

Outdoor learning adalah kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa yang tidak dilakukan di dalam kelas melainkan di luar kelas atau alam terbuka sebagai kegiatan pembelajaran siswa. *Outdoor learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mendekatkan diri dengan sumber belajar seperti alam dan juga masyarakat. Pembelajaran di luar kelas (*outdoor learning*) lebih melibatkan siswa secara langsung dengan lingkungan sekitar mereka, sesuai dengan materi yang diajarkan. Sehingga *outdoor study* lebih mengacu kepada pengalaman. *Outdoor learning* ditawarkan untuk belajar lebih bermakna dengan menyaksikan langsung tempat materi tentang sejarah lokal yang diajarkan di kelas, sehingga model ini sangat bagus jika diterapkan dalam pembelajaran sejarah Eropa. Pembelajaran daring online adalah salah satu strategi pembelajaran menghadapi pandemi covid-19 hal ini ditetapkan oleh pemerintah untuk belajar *stay at home* dan pengaruhnya sangat banyak, karena dapat membawa mahasiswa keranah lebih berperan dalam keterampilan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan sebuah metode dengan proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menemukan keterangan yang ingin diketahui. Metode ini bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena hasil temuan yang terjadi di lapangan sesuai fokus permasalahan yang diteliti dan berdasarkan fakta yang ada di lapangan. Margono menjelaskan bahwa metode kuantitatif sangat kuat bertumpu pada pengumpulan data angka hasil pengukuran, oleh sebab itu maka data yang terkumpul harus diolah secara statistik agar dapat ditafsirkan dengan baik (Margono, 2004). Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan quasi eksperimen yang mana pendekatan penelitian ini

digunakan untuk mencari pengaruh pada perlakuan tertentu terhadap perlakuan yang lainnya dalam kondisi yang masih terkendali. Dengan kata lain eksperimen ini dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidak akibat dari perlakuan pada subjek yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester ganjil Jurusan Pendidikan Sejarah USK Banda Aceh, dari 3 kelas dengan jumlah 74 mahasiswa. Sampel yang diambil dalam penelitian ini diambil secara *random sampling*, yakni pengambilan sampel dilakukan secara acak. Sampel dalam penelitian ini merupakan semua mahasiswa kelas X-1 dan kelas X-2 yang berjumlah sebanyak 50 mahasiswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan Tes dan Dokumentasi.

Analisis data bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif *Outdoor Learning* dengan Strategi daring *online* terhadap hasil belajar siswa pada mata kuliah sejarah. Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu persepsi masiswa (X), dan persepsi mahasiswa (Y), maka perlu diketahui bagaimana hubungan keduanya. Penulis menggunakan rumus *korelasi product moment*, (Sudjana, 2005) yaitu:

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r = harga koefisien korelasi antara X dan Y
- X = variabel X (prestasi belajar model pembelajaran kooperatif *tipe talking stick* dengan strategi *joyful learning*)
- Y = variabel y (prestasi belajar konvensional)
- XY = jumlah produk X dan produk Y
- N = jumlah sampel
- X² = nilai prestasi belajar model pembelajaran kooperatif tipe talking stick dengan strategi *joyful learning* dikuadratkan.
- Y² = nilai prestasi belajar konvensional yang dikuadratkan

Setelah harga koefisien korelasi diperoleh kemudian menguji apakah koefisien korelasi signifikan atau tidak dengan menggunakan rumus uji-t pada derajat signifikan 5% ($\alpha = 0.05$), dengan rumus yang ditentukan oleh (Sudjana, 2005), yaitu:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

keterangan:

- r = hasil hitung distribusi koefisien korelasi
- n = jumlah sampel yang diteliti

Untuk menghitung menghitung hipotesis yang diterima atau ditolak maka harga t dihitung dibandingkan t tabel taraf signifikan $\alpha = 0.05$ (5%), derajat kebebasan $dk = (n-2)$, dengan kriteria sebagai berikut:

Terima H_a, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

Terima H_o, jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Penelitian dilakukan pada mata kuliah sejarah Afrika kelas X pada materi Afrika kuno, dengan memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas sampel. Pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Outdoor Learning* dengan Strategi daring *online* sedangkan kelas kontrol dilakukan perlakuan yang berbeda yakni pembelajaran dengan menggunakan model konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan model kooperatif *Outdoor Learning* dengan Strategi daring *online* mampu meningkatkan prestasi belajar mahasiswa pada pembelajaran sejarah prodi pendidikan sejarah USK. Hal tersebut diketahui dari hasil analisis penelitian yang diperoleh gambaran bahwa terdapat hubungan yang erat antara penggunaan model pembelajaran kooperatif *Outdoor Learning* dengan Strategi daring *online* terhadap prestasi belajar mahasiswa pada pembelajaran sejarah Afrika pada prodi pendidikan sejarah USK. Pengaruh penggunaan model kooperatif *Outdoor Learning* dengan Strategi daring *online* terhadap prestasi belajar mahasiswa pada pembelajaran sejarah Afrika di Jurusan Pendidikan Sejarah USK, Banda Aceh, dianalisis menggunakan rumus *korelasi produk moment*.

Pada akhir penelitian peneliti memberikan soal *post test* pada kelas sampel tersebut yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan dan pemahaman mahasiswa mengenai materi pelajaran yang telah disampaikan. Hasil *post test* menyatakan bahwa rata-rata nilai mahasiswa pada kelas eksperimen adalah sebesar 82,4 dan rata-rata nilai mahasiswa pada kelas kontrol adalah sebesar 65,5. Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki prestasi yang baik, pada penentuan korelasi *produk moment* dalam penelitian diperoleh harga koefisien korelasi sebanyak ($r = 0,96$) yang mana hasil tersebut menunjukkan korelasi yang sangat kuat. Nilai koefisien korelasi yang positif tersebut menunjukkan hasil belajar mahasiswa USK, Banda Aceh dapat meningkat. Tujuan dari uji korelasi *produk moment* adalah untuk mencari hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), sehingga pada pengujian Hipotesis yang menentukan signifikan korelasi ataupun hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Pada penelitian ini diperoleh ($t_{hitung}=23,72$) dan ($t_{tabel}=1,67$) dengan kriteria pengujian bahwa apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka signifikan dan apabila jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka dinyatakan tidak signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh atau hubungan antara variabel (X) dan variabel (Y) adalah signifikan. Dengan kata lain terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif *Outdoor Learning* dengan Strategi daring *online* terhadap prestasi belajar sejarah Afrika mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah USK.

Mengenai hasil belajar ini sesuai dengan pendapat Djamarah bahwa: "Perubahan dari hasil belajar adalah berupa kemampuan yang anak didik miliki. Kemampuan disini dalam arti anak didik mempunyai pengetahuan (aspek kognitif),

sikap (aspek afektif), dan keterampilan (aspek psikomotorik)” (Djamarah, 1994). Hasil penelitian menunjukkan bahwa tujuan belajar tersebut sudah dicapai, hal tersebut dapat dilihat pada hasil belajar siswa, yakni siswa yang memperoleh nilai rata-rata diatas KKM yang ditetapkan sekolah. Hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar mahasiswa kelas reguler Jurusan Pendidikan Sejarah, USK Banda Aceh. Metode ceramah merupakan metode yang dikatakan tradisional, karena sejak dulu metode tersebut telah digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian metode ini lebih banyak menuntut keaktifan guru daripada peserta didik, namun metode ini tetap tidak bisa ditinggalkan begitu saja dalam kegiatan pembelajaran. Apalagi dalam pendidikan dan pengajaran tradisional, seperti di pedesaan, yang masih kekurangan fasilitas (Djamarah, 2002). Pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas kontrol terlihat mahasiswa kurang aktif dalam belajar, hanya beberapa mahasiswa saja aktif. Pada awal pembelajaran mahasiswa memperhatikan dosen menyampaikan materi pelajaran dengan seksama, namun perhatian mahasiswa terhadap pelajaran tersebut mudah teralihkan terhadap hal-hal lain, seperti terganggu oleh temannya yang permissi keluar ruangan. Selain itu ketika mahasiswa terlihat kurang aktif bertanya dan menyampaikan pendapat ketika diberi kesempatan berbicara.

Penggunaan media *power point* sebagai salah satu strategi yang digunakan oleh dosen untuk menjelaskan pembelajaran dapat membuat mahasiswa termotivasi dalam belajar seperti untuk mengemukakan pendapat dan idenya karena yang ditampilkan mampu membuat mahasiswa lebih antusias serta aktif dalam belajar. Hal tersebut dikarenakan mahasiswa tertarik pada materi pelajaran yang ditampilkan melalui media yang menarik. Pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas eksperimen terlihat masing-masing mahasiswa antusias mengikuti pelajaran dan ingin mengetahui materi yang akan ditampilkan. Hal tersebut terlihat pada saat dosen menyampaikan materi pelajaran mahasiswa memperhatikan dengan seksama, sehingga pada saat penggunaan model *outdoor learning*, mahasiswa tidak banyak mengalami kendala karena mereka sudah memperhatikannya dengan baik. Hal tersebut kemudian juga berdampak pada saat diberikan tes mengenai materi pelajaran yang telah disampaikan, mahasiswa mampu memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang didapatkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Outdoor Learning* dengan Strategi daring *online* dapat meningkatkan perhatian serta memotivasi mahasiswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan tingkat ketuntasan yang diperoleh mahasiswa kelas X Jurusan Pendidikan Sejarah USK, tergolong sangat baik dan meningkat sebesar 92%. Menanggapi perihal pembahasan tersebut bahwa setiap variable X dan Y memiliki hubungan antara satu dan yang lainnya serta sangat berpengaruh terhadap peningkatan prestasi dan motivasi mahasiswa (Aziz et al., 2018).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan mengenai Pengaruh model pembelajaran kooperatif *Outdoor Learning* dengan Strategi daring *online* Terhadap Prestasi Belajar mahasiswa Pada mata kuliah Sejarah Afrika dapat diambil

kesimpulan sebagai berikut: (1) Penerapan model kooperatif *Outdoor Learning* dengan Strategi daring *online* memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah sejarah Afrika di Jurusan Pendidikan sejarah USK, hal tersebut dikarenakan pada hasil penelitian penentuan *korelasi produk moment* diperoleh harga koefisien korelasi sebanyak ($r=0,96$) hasil tersebut menunjukkan nilai korelasi yang sangat tinggi. Nilai koefisien korelasi yang tinggi menunjukkan hasil belajar yang tinggi pada mahasiswa kelas regular Jurusan Pendidikan Sejarah USK, Banda Aceh. (2) Kegiatan belajar dengan model pembelajaran kooperatif *Outdoor Learning* dengan Strategi daring *online* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Hasil pengujian hubungan antara variabel X dan variabel Y diperoleh nilai korelasi sebesar 0,96 dengan nilai ($t_{hitung}=23,72$) dan ($t_{tabel}=1,67$), nilai tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Outdoor Learning* dengan Strategi daring *online* terhadap prestasi belajar mahasiswa prodi Pendidikan Sejarah Unsyiah, Banda Aceh.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan serta memperhatikan keterbatasan pada penelitian ini, maka penulis memberikan saran kepada para dosen untuk dapat memilih dan menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif di masa pandemi ini salah satunya yakni menggunakan model pembelajaran kooperatif *Outdoor Learning* dengan Strategi daring *online* untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif *Outdoor Learning* dapat dikembangkan secara lebih dalam penelitian sejenis dengan dengan mata kuliah Sejarah menggunakan model pembelajaran tersebut maupun dengan menggunakan pendekatan lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Aziz, A., Nurasiah, N., & Munira, W. (2018). Korelasi antara: Kesadaran Sejarah, Religious Values dan Pemahaman Multi-Etnis terhadap Sikap Toleransi siswa SMA N Banda Aceh. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 10(2), 57–63. <https://doi.org/10.30599/jti.v10i2.236>
- Djamarah, S. B. (1994). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya : Usaha Nasional.
- Djamarah, S. B. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Huda, M. (2011). *Cooperatif Learning, Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. PT. Bandung : Alfabeta.
- Margono. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nurhadi. (2003). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya Dalam KBK*. Universitas Negeri Malang.
- Riyanto, Y. (2012). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Sabri, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*. Ciputat : Quantum Teaching.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : ARRUZZ Media.

- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya Cetakan ke-4*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Pratik*. London : Nusa Media.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung : PT. Tarsito.
- Suyono, & Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. (2003). *Psikologi Belajar*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Taniredja, Tukiran, & dkk. (2012). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. PT. Bandung : Alfabeta.
- Thobroni, & Mustofa, A. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.